
Micro NEWS
WAOUHHH!
EXCLUSIF IRON LORD
PORNO/MICRO
SIGNEZ LA PETITION
ET GAGNEZ
LES CADEAUX
MATHS
3e
INITIATION
BLANCHE-FESSE
ET LES SEPT BUGS
EFFEUILLAGE
LES NOUVEAUX
AMSTRAD
EXHIBITION
ARCHIMEDES
CONFESSIONS
12 PAGES DE
TOP SECRET
N°14
OCTOBRE 1988
M 2843 - 14 - 19,00 F
Belgique : 139 FB - Suisse 5,50 FS - Canada : $ 6,15
3792843019000 00140
LEROUGE

LES TOPS DU MOIS



(1 pièce)	Moins de 100 F	(3 pièces)	Entre 200 et 300 F
(2 pièces)	Entre 100 et 200 F	(4 pièces)	Plus de 300 F

KING'S VALLEY 2

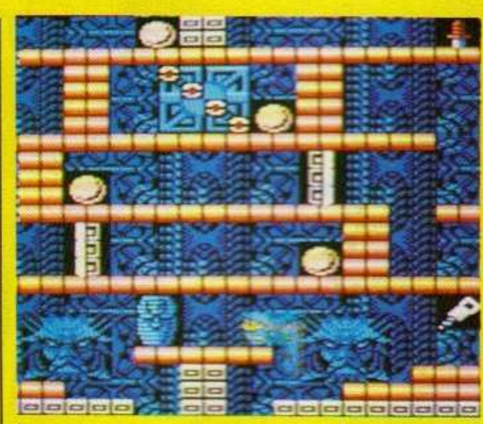
A tombeau ouvert !

Tiens, si on se pillait une petite tombe ? Mais attention : dans la délicatesse ! Pas un de ces caveaux répugnants avec un cadavre pourri plein de vers... Non, du beau, du luxueux, du noble, du tombeau antique, construit en dur pour l'éternité, bien propre, bien spacieux, bien bourré de richesses ! D'accord, c'est plus difficile que d'aller vérifier si la mémé d'à côté s'est vraiment fait enterrer avec son porte-monnaie, mais on est bien mieux récompensé...

En plus, c'est extraordinaire, pas besoin d'emmener du matériel ! Dans la vallée des rois de Konami, vous entrez dans les tombes par la grande porte, qui est ouverte, et vous trouvez à l'intérieur tous les outils nécessaires pour vous tracer une voie vers le trésor en saccageant tout sur votre passage : ici une pioche, pour creuser le sol ; là un marteau-piqueur, pour dégommer les murs ; plus quelques marteaux et autres ustensiles pour faire sauter les moellons. L'Office du Tourisme a bien fait les choses... Pas vraiment, pourtant. Il a oublié de vous donner un plan des lieux. Celui que l'on obtient avec la touche F2 est d'une imprécision scandaleuse ! Il a aussi oublié de nettoyer les lieux : il y a des squelettes pas sympas qui jaillissent des coins, des sorcières, des fantômes, et des boules de feu qui font rien que vous embêter. Et ce ne sont pas les petites épées éparpillées de-ci de-là qui changent le problème. Impossible de les tenir en main tout en attaquant la muraille au marteau-piqueur...

Il s'agit donc de se débrouiller par soi-même. Pas de précipitation, chaque salle mérite le coup d'œil et doit être scrupuleusement examinée avant la visite. Espérons d'ailleurs que vous avez prévu du temps : cent salles et plus, ça vous ira ?

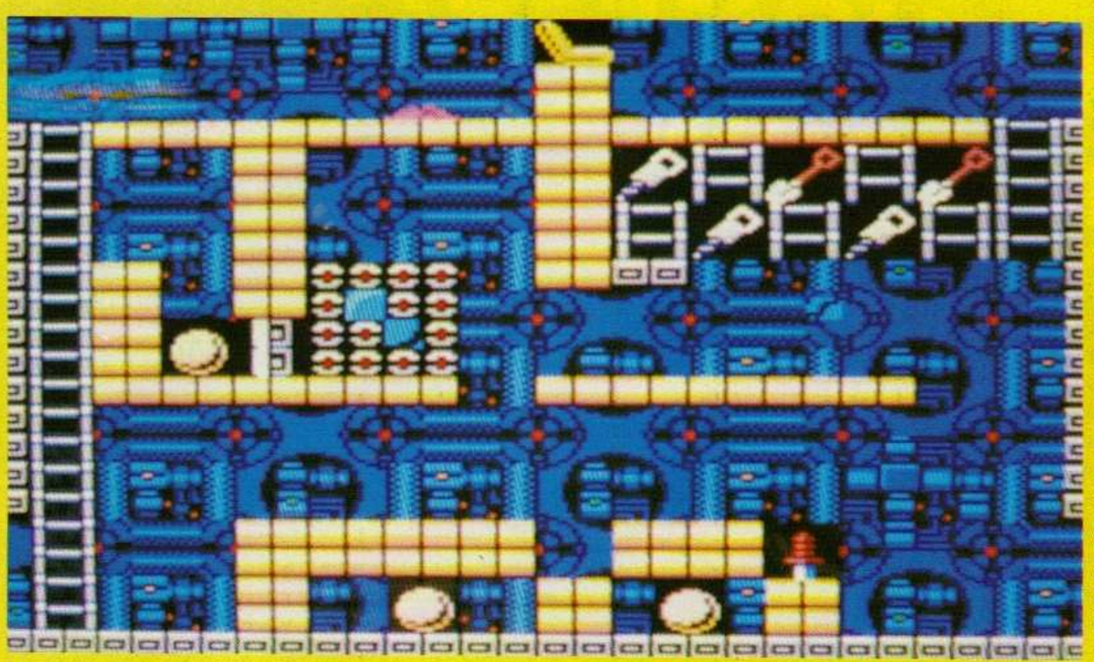
Remarquez d'abord les sphères dorées. Vous les ramasserez toutes pour ouvrir la porte qui mène à la salle suivante. Examinez ensuite les lieux : des murs gris, c'est du granit, c'est indestructible ; des murs rouges, c'est du je-ne-sais-pas-quoi, mais ça se creuse à la pioche ou au marteau-piqueur ; des échelles, pour descendre ou pour monter (moderne) ; quelques décorations, du meilleur goût, dans le plus pur style MSX 2 fin de siècle. Bon. Somme toute, c'est assez calme...





Profitez-en pour réfléchir. Vous pouvez même couper la musique d'ambiance qui, il faut le dire tout de suite, est absolument géniale, symphonique, harmonieuse, multi-voies, changeant selon les salles, orientale, envoûtante, prodigieuse : totale ! Cela vaudrait même la peine de se brancher sur une chaîne stéréo pour la savourer à fond, ravissement assuré, inutile de continuer à jouer !

Allons, du sérieux, que diable ! Nous sommes là pour dépouiller ces vieux rois de toutes ces richesses inutiles qui, visiblement, ne les ont pas accompagnés dans le néant. Et il faut réfléchir (je sais que ce verbe fait mal à certains d'entre vous, mais je suis obligé de le répéter, honnêteté du testeur oblige). Oui, réfléchir (aïe !) pour trouver le sens de la visite !



on ne peut pas vous dire... Evidemment, le principe de jeu n'est pas neuf. Mais quelle réalisation ! Très beaux écrans, musique à se rouler par terre, animation variée, couleurs et pixels MSX 2, tout en finesse, et vraiment beaucoup d'efforts de la part des programmeurs pour inventer et réinventer des labyrinthes impossibles, des énigmes incroyables !.. Et vous ne râlerez pas non plus contre des faiblesses de programmation, des monstres-sprites qui s'effaceraient de temps en temps, des routines de sauts ou d'échelles mal gérées qui vous tueraient en vous bloquant... L'animation est moelleuse, sans faille, et permet de savourer le jeu comme un bonbon. Pas de calvaire interminable pour traverser et re-traverser des écrans connus : mot de passe de huit lettres à tous les tableaux ! Si vous êtes sage, on vous en donnera quelques-uns dans Top Secret d'un prochain numéro.

Et même les créatifs seront satisfaits : King's Valley 2 possède son mode Edit, pour construire ses propres salles, sur un maximum de trente écrans. Enfantin, car on choisit murs, objets ou monstres, on les place où on veut, on sauvegarde sur disquette, et on joue. D'accord, le résultat est souvent bancal, mais cela ne dépend que de vous...

Vous aimeriez une conclusion ? La voici : Konami, c'est toujours du sérieux, et ça ne déçoit jamais. Comme je vous le dis.

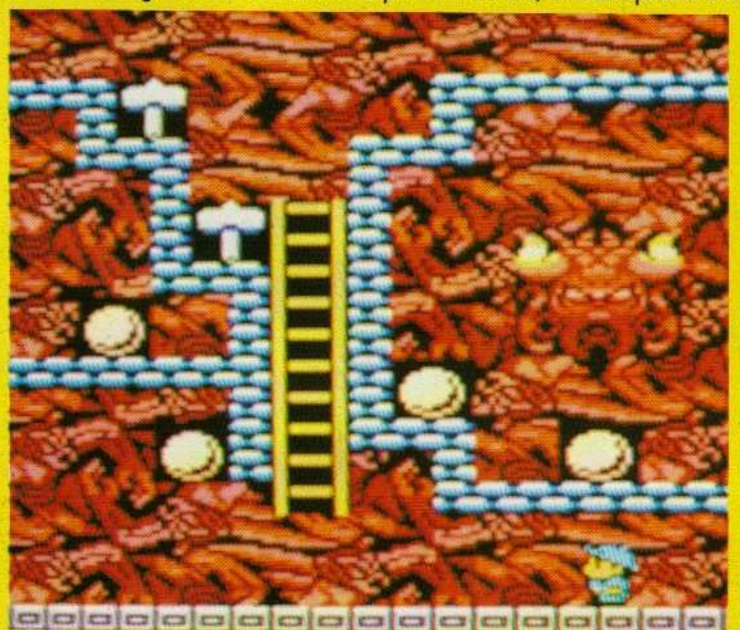
Cartouche Konami pour MSX 2.

J.-M.M.

Prenons la première salle comme exemple (qui a dit "bien sûr, c'est la seule que tu as vue, feignant"). Un squelette nonchalant se balade en haut de l'écran, mieux vaut éviter sa fréquentation. Au milieu de l'écran, deux pièces ; l'une est accessible et contient deux sphères et une pioche ; l'autre est totalement fermée et contient deux autres sphères et un marteau-piqueur. Donc, visite de la pièce ouverte en premier, et on ramasse tout. Un petit tour sur l'échelle pour réapparaître en haut de l'écran (entretemps le squelette débonnaire n'a pas vu la marche et est tombé en bas de l'écran) et pour s'ouvrir un accès à la pièce fermée avec la pioche. Attention, les outils sont vieux, de mauvaise qualité, et ne servent qu'une fois... Pénible, et toute erreur est fatale !

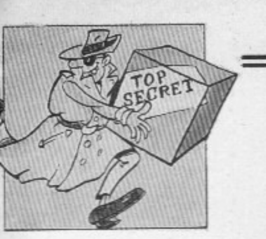
On se laisse glisser dans la seconde pièce. Main basse sur les deux dernières sphères (la porte, en haut, pousse un gémissement de plaisir) et sur le marteau-piqueur, avec lequel on ressort par le bas en abattant une cloison. Une épée pour désosser le squelette, une course effrénée jusqu'à la porte, et hop, salle numéro 2 !

Vous êtes déçu. Cela vous semble simple. Non, c'est seulement parce que je vous l'ai génialement expliqué. Et aussi parce que nous n'en sommes qu'au début : déjà, la salle 2 s'étend sur deux écrans ; déjà, il y a des murs magiques qui s'abattent dans votre dos ; déjà, il faut utiliser trois pioches et trois marteaux-piqueurs, dans le bon ordre s'il-vous-plaît, pour s'emparer de cinq sphères... Pas convaincu ? Essayez d'arriver jusqu'au tableau dix, vous y trouverez une salle de vingt-et-un écrans, et seize sphères à ramasser ! Au-delà,



BRANCHEZ-VOUS !

Si vous ne le faites pas pour King's Valley 2, vous ne le ferez jamais... Quoi donc ? Connecter votre MSX à votre chaîne hi-fi car, avec les jeux S.C.C. qui ont une puce de sonorisation intégrée permettant des effets sonores sur huit voies, les nouveaux jeux Konami vous décoifferont totalement ! Enfoncés le C64, le ST et le Macintosh ! Et en plus, cela s'applique aussi bien aux cartouches MSX1 que 2 : King's Valley 2 bien sûr, mais aussi Nemesis 2, Salamander et presque tous les nouveaux titres Konami. Comment faire ? Facile, il suffit de connecter la sortie audio de votre MSX à votre chaîne en utilisant un câble cinch/cinch, disponible presque partout pour environ 50 F maximum. Le Canon V-20 et les Philips 8250, 8255, 8280 ont tous une sortie audio. D'autres modèles ont une sortie moniteur DIN qui permet de brancher un câble double cinch. L'une des deux cinch est la sortie audio, en mono. Le Sony HBF-700F possède, lui, une sortie vidéo monochrome/son sur laquelle on peut brancher l'un des câbles fournis avec l'appareil ; une rallonge peut être nécessaire.



TOP SECRET



TITUS

Salut à tous ! Ça boum ? Moi, je peux vous dire que j'ai une pêche d'enfer. Il faut dire que tous les matins, le facteur déverse un sac de courrier sur mon bureau et que tous les jours les éditeurs se battent pour vous offrir des logiciels. D'ailleurs, ce mois-ci, ce sont nos amis de Titus qui vous font cadeau de leurs softs. C'est vraiment sympa, on leur a dit merci de votre part. Surtout qu'avec leurs derniers titres (Fire & Forget, Off Shore Warrior et bientôt Galactic Conqueror), vous avez de quoi de vous éclater un maximum.

Attention, nous recevons vraiment des kilos de Top Secret tous les jours. Donc si vous voulez vraiment être sûr d'être publié, démerdez-vous pour nous envoyer des trucs originaux (*ne les repompez pas sur d'autres canards, on les lit aussi...*) et surtout, surtout, sur des jeux récents. Et ne nous envoyez pas seulement deux ou trois pokes. Pour gagner un jeu, il faut que vos Top Secret soient vraiment intéressants. Enfin, si vous nous faites parvenir un petit truc, on sera quand même sympa et on vous filera des anciens numéros de Micro News...

Sinon, comme de coutume, voici le point sur ce que nous possédons actuellement comme bidouilles.

ATARI : Vous êtes des dieux, ou presque, et ce n'est pas mon pote le prof ST qui va me dire le contraire.

Amstrad : Pas mal, pas mal, mais peut mieux faire. Surtout, peut être plus originaux...

C64 : J'en reçois un nombre incroyable, mais c'est trop souvent les même jeux qui reviennent. Un peu de nouveautés, merde !

Amiga : Ça roule. Encore un peu d'efforts et vous serez vraiment au top-niveau.

Les autres, **Thomson**, **Apple**, **Atari XL** : moins de 30 lettres au total. Et chacun râle qu'on ne parle plus assez de sa bécane chérie. Hé, les mecs, si vous voulez que je vous passe des Top Secret, il faut commencer par m'en envoyer...

Olivier Zythoun

ATARI

ATARI VAINCRA

Le lent voyage

Vous vous rappelez **Voyager 10**, l'ambitieux programme de **Free Game Blot** sorti il y a quelques mois ? Si vous êtes accroc mais que vous trouvez le chargement du jeu un peu long, genre j'ai le temps de m'endormir douze fois avant de commencer à jouer, j'ai peut-être une solution pour vous. Attention, ne rêvez quand même pas, vous aurez quand même le temps de boire un petit café. A l'affiche du bureau GEM, double-cliquez sur START PROGAMME2. Vous arriverez directement au moment où l'ordinateur vous réclame la deuxième disquette. Et comme c'est un nommé Olivier (Labiche) qui m'a filé le truc, je lui envoie un jeu. Ah, la solidarité des Oliviers, c'est quelque chose. Connus ou inconnus, nous sommes soudés comme les deux doigts de la main ou les deux branches du même bananier. Pas vrai, vieille branche ?

QUART D'HEURE POÉSIE

Ne fuyez pas ! Ce n'est pas parce que j'ai marqué "Poésie" comme titre qu'il n'y aura pas de bidouilles ici, bien au contraire. Et comme disait Sam Tramiel "Quand j'entends le mot poésie, je sors mon joystick". Pardon ? Ce ne serait pas Tramiel qui aurait dit ça ? Ben en tout cas, il aurait pu. Bref. Si vous en avez marre de crever en jouant à **Leatherneck**, de **Microdeal**, tapez au clavier "CUTHBERTNECK" pour devenir invulnérable et appuyez ensuite sur F3. Attention, ça ne marche pas contre les balles de vos adversaires. Logiquement, cette bidouille devrait amener deux questions de votre part :

Question : où est la poésie dans tout ça ?

Réponse : fais pas chier, ça vient !

Question : c'est quoi, au fait, la deuxième question ?

Réponse : je vous signale en passant que la fameuse interface pour jouer à quatre est enfin disponible. C'est d'ailleurs la même que pour **Gauntlet**. Par contre, il n'est pas encore évident qu'elle marche avec **Hot Ball**, de **Satory**, qui ne saurait tarder. Ça fait beaucoup de digressions pour une seule bidouille, tout ça...

Revenons plutôt à la poésie. Un lecteur m'envoie une bidouille pour **Carrier Command** version ST. Je précise tout de suite que je suis désolé mais que je n'ai pas eu le temps de vérifier si ça marche sur Amiga. Essayez toujours, on ne sait jamais. Mettez le jeu en mode Pause, et tapez "GROW OLD ALONG WITH ME", sans oublier les espaces. Pour ceux d'entre vous qui auraient un clavier AZERTY (un clavier normal, quoi !), tapez "GROZ OLD QLONG ZITH ?E", ce qui est déjà beaucoup moins poétique. Après avoir tapé ça, le message "Cheat mode active" (signifiant, dans une traduction très libre "mode triche activé"). A ce moment-là, appuyez sur la touche + et vous serez protégé (mantas + aav) des missiles ennemis. Appuyez sur 9 pour réduire la difficulté.

"Et alors, la poésie tant attendue, où était-elle ?" demande le cœur des lecteurs exigeants. Facile. La phrase "Grow Old..." est le premier vers d'un célèbre poème de Shelley dont je ne peux m'empêcher de citer un court



POUR TOUS

Dans la rubrique "Pour Tous", je vous propose des solutions des jeux d'aventure tournant sur plusieurs machines et qui peuvent donc intéresser tout le monde, d'où le titre de la rubrique. Quelle originalité !

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

L'encre synthétique ne donne rien car il s'agit simplement d'encre rouge sur vulgaire papier jaune qui ne révèle absolument rien.
Après avoir trouvé la "feuille marron", allez voir l'aveugle pour lui demander des renseignements, et après, traduisez le braille qui vous révèlera l'emplacement de l'organigramme d'un programme. Vous verrez que l'aveugle ne vous a pas tout dit et vous pourrez en déduire certaines choses.
Pour débloquer l'ascenseur, il faut compter en binaire (à partir de la droite) les étoiles données en valeur de réarmement ce qui donne 53602 à taper au clavier.
Pour ouvrir la valise de Turning au code alphanumérique il faut taper "ADA".
La réponse à la devinette posée par l'aumônier est "Achille". Le message du Morse signifie : POLICE FEDERALE NEW YORK RECHERCHONS JOHN WADE INDIVIDU TRES DANGEREUX VOYAGE SUR BOURGOGNE SOUS LE NOM DE AL...

TERRAMEX

Première astuce, il faut prendre le personnage français Henri Beaucoup car il n'y a que lui qui peut se servir du vélo pour prendre la formule.
Pour sélectionner un objet : appuyer sur les touches 1 ou 2 et appuyer sur S.

M->monter
D->droite
G->gauche
S->sélectionner
Prendre aspirateur, M en haut à gauche, S, G, sauter, prendre bidon, redescendre, D jusqu'à la flûte, prendre flûte, revenir à l'écran de départ, S aspirateur, M, prendre objet sur la colonne, redescendre, D, D, prendre bloc de fer en bas de la colonne, remonter, D, prendre vélo, D, attendre que le dragon le plus bas s'approche de vous puis le suivre jusqu'a la colonne, M, prendre le parapluie, DR, on descend, G, sauter dans le puits, D, S, bloc marron où il y a marqué "miche" dessus, D, sauter, S flûte, D, D, sauter sur trempoline, D prenez les deux objets, S parapluie, sauter, prendre barrique, S la première barrique (celle que vous avez pris au début) puis reculer, S parapluie, sauter A G, G, prendre vélo, G, S vélo, D, D, D, prendre émeraude au milieu de l'écran, G, descendre a l'étage juste au dessous, G en sautant tout le temps, G, G, G, vous êtes dans le trou, mettez vous superposé au bidon et sauter, G, G, s parapluie, G attention à la plante et à la goutte d'eau, aller jusqu'à la gamelle couleur or, S émeraude et sauter dans la cabine de téléportation, D, mettez vous au dessous du plateau en métal, S l'objet (manche et bout bleu), sauter, une fois arrivé, D, D, D prendre boule et revenir à la cabine de téléportation sauter dedans, aller tout en bas où il y a un robot, M à l'échelle, S bloc en fer aller sur l'enclume, une fois la croix faite, D, monter, D, monter, sélectionner la formule, D, et donner les objets.
Il est très possible qu'il me manque des objets mais après la première téléportation je vais à gauche et je me fais tuer avant de pouvoir prendre l'objet. Surtout que le chercheur me le demande.

THE GUILD OF THIEVES...

Attention, attention, voici la solution complète du chef-d'œuvre de **Rainbird**.

Il s'agit de collecter divers objets précieux et de les rapporter au maître-voleur qui vous attend dans la barque, pour être admis dans la Guilde des voleurs. Le dernier de ces objets étant situé dans le coffre de la Banque de Kerovnia, laquelle est fermée faute d'affaires, il faut renflouer la banque. Pour cela, il faut déposer les "trésors" dans les boites (night safe) prévues à cet effet en divers endroits du jeu : il suffira ensuite de dévaliser la banque pour récupérer les objets déposés et le contenu du coffre. Pour savoir si un objet est un "trésor", on peut surveiller le score (il augmente chaque fois que l'un d'eux est déposé), ou poser devant les sacs poubelle les dépôts qui ne l'intéressent pas (cela permet d'autre part de ne pas s'encombrer d'objets inutiles, car la place est limitée, et d'évacuer le produit des vols sans éveiller l'attention d'un certain gardien). On ne peut entrer dans la banque que lorsque tous les "trésors" disponibles à l'extérieur ont été rassemblés : un écriteau apposé sur la porte de la banque permet de mesurer les progrès et de savoir quand l'entrée est possible.
A titre indicatif, la liste des trésors est la suivante : un calice en platine, un fossile, un tableau à l'huile, un rubis, un vase de Chine, une broche en platine, une robe de haute-couture, une bague en diamant, un sac de plastique (contenant une partition ancienne), un encensoir, une statuette, une pierre précieuse, un rhinocéros en ivoire, des fragments de minerai rare et le cube qui se trouve dans le coffre de la banque.
NB : dans ce qui suit, seules les actions essentielles sont indiquées (parfois d'une façon un peu développée) ; le logiciel est extrêmement riche, et il y a beaucoup d'autres choses à voir ou à prendre même si elles ne servent a rien ; il est aussi toujours possible de parler à des personnages de rencontre sur une multitude de sujets.

I - LA CHASSE AUX TRESORS

1) Visite guidée d'un manoir kérovnien.
- In the boat : PULL ROPE. w.
- On the jetty : OPEN SWAG BAG. LOOK INTO IT. LOOK JEAN. LOOK INTO POCKET. W.
- scrub : HELLO. HELP MAN.
- Scrub : N.
- Entrance Hall : W.
- Lounge : LOOK INTO BUCKET. GET COAL. LOOK IT. BREAK IT. S.
- Gallery : LOOK PAINTINGS. (bien conserver l'aquarelle et noter ce que dit le ménestrel, cela servira plus tard). GET OIL PAINTING. MOVE PAINTINGS. EXAMINE SAFE. (le coffre est, de toute façon, impossible a ouvrir), S.
- Drawing Room : EXAMINE SETTEE. GET CUSHION. LOOK IT. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET NOTE. LOOK IT. (le billet permet de parier dans la course de rats) DROP CUSHION. N. N. E.

Pendant l'exploration du château, le concierge annoncera le début prochain de la course de rats; à ce moment, revenir dans le hall d'entrée et aller au S dans la cour (courtyard). LOOK RATS. BET ON GREY RAT WITH NOTE. On gagne un chèque de 50 fergs qui servira par la suite. PUT CHEQUE INTO POCKET. Revenir dans le hall et continuer l'exploration où on l'avait interrompue.

- Entrance Hall : U.
- Corridor : W.
- Library : LOOK DESK. GET PAPERBACK. READ IT. (Vous savez maintenant à quoi vous en tenir sur le compte du fossile) : DROP IT. GET BOX. LOOK IT. OPEN IT. LOOK



NINTENDO



Patrick Morelli (d'Aix en Provence) nous livre quelques bons trucs de derrière les fagots.

PUNCH OUT

Pour accéder directement au quatrième combattant, composez (pas au téléphone) le 005-737-5423.

Pour accéder au huitième combattant, composez le 777-807-3454.

KID ICARUS

Code : 0000ME 20Q100
MF0000 0008OH

Technique d'achat

Lorsque vous êtes dans les boutiques, vous pouvez faire baisser les prix des articles mais ça ne marche pas à tous les coups... Il faut que la deuxième manette soit branchée et que vous appuyiez sur les boutons A et B. Les prix baisseront alors et la phrase "I guess I can't win" s'inscrira. Si le propriétaire de la boutique est de mauvaise humeur, au lieu de baisser les prix, il les augmentera en disant : "Who do you think I am ?" Vous n'aurez plus alors qu'à jeter Micro News par la fenêtre en criant : "Saleté de journal !"

METROID

Code : 00J800 000000
14G2HU 0000EC

Voici l'ordre dans lequel nous vous conseillons de récolter les armes disponibles tout au long du jeu : boule ronde, missiles (un missile peut être tiré cinq fois), rayon long, réservoir d'énergie, bombes, rayon de glace, missiles, réservoir d'énergie, varia.

LA LEGENDE DE ZELDA

Dans la forêt, pour la traverser, il faut faire monter le personnage vers le haut, à gauche, puis en bas et à gauche de nouveau. En haut dans la montagne, il y a une cascade. On peut y entrer (renseignement payant). A droite, il y a une échelle ; en y montant, ça mène à un bassin où il y a une grotte où vous pourrez prendre l'épée double-force. L'épée ne peut être prise qu'après avoir réussi les deux premiers mondes. L'épée magique est du côté du cimetière : montez le plus haut possible dans le cimetière à droite, poussez la tombe au croisement de la deuxième ligne horizontale à partir du haut, et de la deuxième ligne verticale à partir de la droite.

Help ! J'ai réussi les niveaux 1, 2, 3, 4, 6. Où sont les niveaux 5 et 8 ?

Le vieillard dans la tombe ne veut pas me donner l'épée magique, faut-il réussir le niveau 5 pour l'avoir ?

MSX

Joël Geissert (de Schirrhein) a passé dix mois sur l'Affaire (MSX2) sans en venir à bout. Voici le résultat de ses investigations.

L'AFFAIRE

Dans votre chambre à Paris

Cliquez sur le porte-monnaie pour le prendre en main. Faites de même pour votre carte d'identité et pour votre agenda. Les autres objets se trouvant sur la table restent inaccessibles.

Vous remarquerez que votre somme d'argent est très limitée, vu les nombreux voyages à effectuer. Il faudra donc trouver un autre moyen pour acquérir de l'argent.

Pour ce faire, rendez vous à Barcelone. Visitez le port, munissez-vous de votre porte-monnaie et prenez l'apparence de Raymond Pardon. Interrogez le petit barbu, il vous donnera votre carte de crédit qu'il a trouvé. Cliquez sur la poubelle pour la prendre en main.

A gauche de l'écran, cliquez sur le bras de l'homme ivre. Vous découvrirez un morceau de papier comportant des chiffres (je ne l'ai pas encore utilisé).

Voilà, vous pouvez vous précipiter dans la ruelle comportant un distributeur d'argent. Il existe une astuce pour vider votre compte en banque afin d'enquêter sans problème financier.

Après avoir retiré de l'argent à Barcelone, rendez vous à Cannes pour retirer de l'argent puis retourner à Barcelone, etc.

Amsterdam

Visitez la ruelle et cherchez-y une enveloppe en cliquant sur les tables de l'établissement. Rendez vous au bord du canal. Déguisez vous en petit truand et présentez vous au jeune homme à lunettes avec l'enveloppe. Cliquez deux fois sur lui.

Allez voir ensuite le commerçant maquillé en gros caïd muni du porte-monnaie. Il vous vendra un pistolet. Cliquez sur l'étalage pour le prendre en main. Cliquez ensuite un peu au-dessus pour y découvrir une montre (d'une importance capitale dans certaines situations).

Cannes

Rendez vous devant le bar. Maquillez vous en truand muni du pistolet et interrogez le propriétaire du bar deux fois.

Paris

Allez voir les deux prostituées. Déguisez vous en truand muni du pistolet et interrogez deux fois la deuxième femme en partant de la gauche. Puis interrogez la première femme. N'interrogez jamais un p... avec le pistolet en main : cela pourrait vous être fatal. Rendez vous devant le Moulin Rouge, déguisé en un gros caïd muni du pistolet, et interrogez le jeune homme blond.

Barcelone

Visitez le port. Maquillé en caïd armé de son pistolet, interrogez le barbu. A ce moment, consultez votre montre et mémorisez l'heure.

A noter : pour vous rendre dans un endroit d'une ville, il vous faudra une demi-heure. Donc, visitez le parc, repartez aussitôt vers la ruelle, puis le port et enfin à nouveau le parc. Gardez les mêmes déguisements et interrogez le chinois, puis deux fois la jeune femme. Restez sur vos gardes, il y a une voleuse dans les parages. On vous informera qu'il faudra vous munir d'une enveloppe. C'est à partir de ce stade que l'enquête va prendre une toute autre tournure.

Cannes

Munissez vous d'une enveloppe, maquillé en truand, et interrogez le jeune homme.

Gardez l'enveloppe et maquillez vous cette fois en journaliste et questionnez le producteur Larry Bachey deux fois.

Une fois dans sa villa, munissez vous du pistolet pour entendre ses aveux.

Londres

Prenez l'apparence de Raymond Pardon, en ayant une enveloppe en main et questionnez le jeune homme barbu.



Rendez vous sur le tournage. Questionnez n'importe quel personnage. Revenez en arrière, cette fois-ci muni du pistolet. Re-questionnez le même personnage, il vous fera certaines remarques.
Maquillez vous en truand muni de votre bourse et interrogez la jeune prostituée.

Cannes
Allez vers la place du bar, maquillez vous en truand avec votre porte-monnaie et interrogez le jeune homme deux fois. Puis vous trouverez une photo sur la table.

Rome
Rencontrez l'ex-mari de votre bien-aimée Mylène.
Prenez l'apparence de Raymond Pardon et utilisez la photo pour le faire parler. Cliquez deux fois sur lui.

Barcelone
Visitez le parc sous l'apparence du truand, la photo en main, et interrogez la jeune femme. Elle vous dira où habite Mylène.
Vous êtes impatient de la revoir, vous qui ne l'avez pas vu depuis six longues années. O désespoir ! Elle n'est pas seule. Elle ne vous apprendra rien à son sujet. Fou de rage, vous repartirez.

Cannes
Visitez la villa de Larry Bachey, vous découvrirez un tueur professionnel qui a sans aucun doute abattu le producteur. maquillez-vous en journaliste, le pistolet à la main. Il vous donnera l'adresse de son patron.

Rome
Prenez l'apparence de Raymond Pardon, muni de votre carte d'identité car le jeune homme à gauche vérifiera votre identité.
Puis maquillez vous en truand et servez vous de l'enveloppe pour faire parler le jeune homme portant des lunettes.

Hambourg
Visitez le lieu proposé, s'il n'y a pas de personnages, cliquez sur la vitrine pour y trouver un livre ; sinon, changez de ville et retournez y.
Lorsque les personnages apparaitront, interrogez la jeune femme sous l'apparence de Raymond Pardon avec le fameux livre du PPCQ en main.

Londres
Visitez le lieu du tournage, maquillez vous en truand avec le livre puis interrogez le jeune homme.

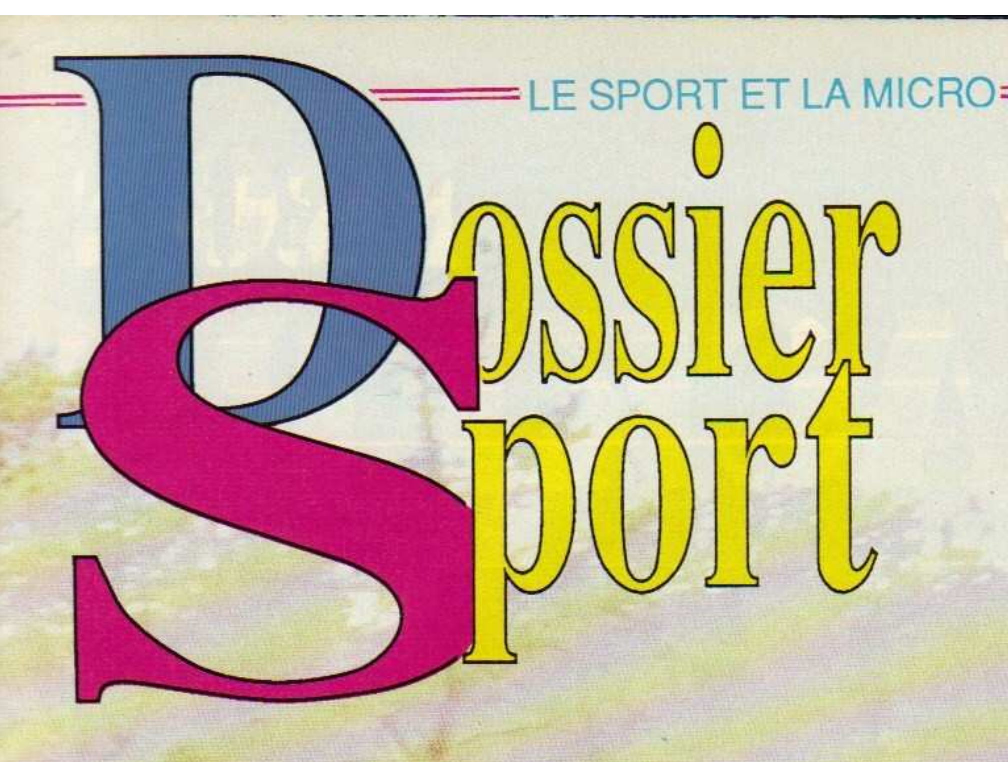
Hambourg
Visitez le lieu du meeting. Interrogez tous les personnages.
Rendez-vous dans l'aéroport. Habillez vous en journaliste avec votre agenda en main puis questionnez Yahn Mahr qui vous priera de le rejoindre dans son bureau (je ne l'ai pas encore trouvé).

Paris
Rendez vous devant le Moulin Rouge. Maquillez vous en journaliste avec une enveloppe en main. Questionnez le jeune homme à droite.
Allez dans l'hotel Ritz. Habillez vous en truand avec une enveloppe en main et interrogez le jeune homme à droite.









VATANEN : MINUTES L INTENSES

Comme promis, voici la suite de notre dossier informatique et sport qui, si j'en crois votre courrier, vous a passionné. Vous en redemandez, alors en revoilà ! On commence avec Ari Vatanen, le vainqueur du dernier Paris-Dakar, qui va vous expliquer le rôle qu'a pu jouer l'ordinateur dans ses victoires. Et on continue avec d'autres grands champions qui vous racontent leur plaisir du jeu et l'intérêt qu'ils voient à travailler avec un micro. Comme quoi, un micro, ça peut servir à tout... Mais ça, vous et moi, nous le savions déjà !

Grâce soit rendue à Jean-Claude Lefèvre, directeur de la communication de Peugeot-Talbot Sports et ancien rallye-man de talent ! Par ses bons offices, j'ai pu réaliser un rêve : monter dans une des plus belles voitures de course actuelles aux côtés d'un des plus grands pilotes, Ari Vatanen. Et ce, en exclusivité pour la presse informatique !

Rendez-vous donc au circuit Jean-Pierre Beltoise à Trappes. Sous mes regards, la bête : la 405 Turbo 16 qu'Ari Vatanen va emmener à la victoire à la course de côte de Pikes Peak (moteur turbo de 520 ch, 880 kgs, 4 roues motrices et directrices). Monstre prêt à bondir, prolongé à l'avant d'une énorme pelle à tarte, à l'arrière, et d'un non-moins gigantesque aileron.

Rien qu'à la vue de l'engin, on est saisi



LES DEUX ES PLUS DE MA VIE

d'émotion. Mais le pire, c'est l'attente, pendant que Vatanen fait faire un tour à mes collègues de la presse automobile. L'énorme pot d'échappement crache des flammes immenses à chaque passage de vitesse dans un tonnerre assourdissant. C'est une véritable fusée qui passe devant nous, dans des travers incroyables en sortie de virage. Les pneus fument à chaque arrêt et la tête de certains journalistes sortant de l'habitacle vaut le détour. Ils ont perdu leur teint frais...
Bon, c'est mon tour. Entrer dans le cockpit, s'asseoir et s'arnacher fait oublier toute appréhension. Ari Vatanen, tête nue, sourit, me serre la main, pendant que Jean-Claude Lefèvre fait les présentations. Vatanen parle anglais avec un accent finlandais déroutant. Pourtant, je comprends : "Les jeux informatiques ? Bof, ça ne m'intéresse guère". Pas le temps de poser une autre question, nous sommes partis. Collé au siège, les yeux rivés sur la route, je vois le premier virage arriver à une vitesse folle. Il va freiner, là. Non. Là, alors ! Non, toujours pas... Glups ! Au tout dernier moment, Vatanen débraye, écrase le frein du pied gauche en continuant d'accélérer. Résultat, le nez de la voiture pointe directement sur l'intérieur du virage, que nous prenons à une vitesse folle. La suite s'enchaîne à une cadence incroyable. La voiture est en perpétuel travers, les mains et les pieds de Vatanen dansent un ballet fantastique, avec une vitesse et une précision inouïes. Sortie de la partie en terre du circuit. La voiture peine à accrocher le goudron et pendant ce temps, Vatanen fait de grands signes à un photographe placé dans le virage. Conclusion : pour mon pilote, on se traîne ! Ah bon ?
Quant à moi, j'arrive à bredouiller un vague "thank you" et je sors de la voiture, les jambes flageolantes, sous le regard rigolard de Vatanen. Mon Dieu, quelles sensations ! Les plus fortes que j'ai jamais ressenties. Et quelle leçon. On n'a plus du tout envie de se prendre pour un Fangio au volant, après ça !
Enfin... Une fois la séance terminée, Vatanen, souriant, calme, disponible et très professionnel, parle de l'évolution des voitures de course : "Grâce à l'informatique, on améliore beaucoup de points : la suspension, le moteur, la transmission, la tenue de route, avec les quatre roues directrices. Avec cette évolution, on ira de plus en plus vite".
Ce que confirme Jean Todt, PDG de PTS et ancien copilote de rallye de très haut niveau (champion du monde de la spécialité). "Pour nous, c'est un mode de travail indispensable. Et l'application de l'informatique dans la course permet d'améliorer les performances et la sécurité. Ce qui entraîne de nombreuses adaptations sur les véhicules de tourisme".
En tout cas, ce que ne donnera jamais une voiture du commerce, c'est cette extraordinaire sensation où se mêlent appréhension, vitesse et un fantastique plaisir. Et, je l'avoue, j'en redemande !

B.F.



Ferrari Formula 1 ▲

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **VATANEN**
Prénom : Ari
Age : 32 ans
Sport : Rallyes automobiles
Palmarès : Champion du monde des rallyes 1981. Vainqueur de Paris-Dakar 1987. Vainqueur moral de l'édition 1988 (déclassé après une sombre histoire de vol de voiture alors qu'il dominait largement).



Vous voulez un jeu de voiture sur votre bécane pour imiter Vatanen ? Faites gaffe quand même, ou alors, mettez un joystick antidérapant. Mais, sinon, aucun problème, y'en a des tonnes...

C64 : Incontestablement, le meilleur c'est REVS, une simulation de F1 qui n'a pas d'équivalent. La version CBM de Pitstop II est également excellente. Par contre, évitez Out Run...

CPC : Là encore, y'en a pas mal. En F1 classique, choisissez 3D Grand Prix, d'Amsoft, excellent. N'oubliez pas Nigel Mansell Grand Prix, superbe. Par contre, évitez Out Run (air connu...)

MSX : Les meilleures courses sont chez Konami, comme d'habitude : F1 Spirit (bruitages géniaux), Hyper Rallye et Road Fighter.

SEGA : Action Fighter j'adore, bien que ce ne soit pas une course classique. Le grand classique reste Out Run, splendide sur Sega.

NINTENDO : Rad Racer est une course assez classique, moins brillante qu'Out Run mais agréable à jouer. R.C. Pro-Am est très original et désopilant.

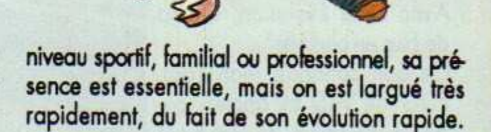
ST : Ce n'est pas encore le Pérou, mais ça vient, petit à petit. Jettez un œil sur Truck (FIL, cf Tops du mois) et n'évitez pas Out Run (excellent sur ST)... On attend avec impatience Vroom de Lankhor, qui devrait assurer un max.

AMIGA : En attendant Out Run (qui ne devrait pas trop tarder), vous pouvez vous laissez tenter par Ferrari Formula One, de Electronic Arts, absolument génial. Dans les très bons, il y a aussi Grid Star, Test Drive et Crazy Cars.



Ferrari Formula 1 ▲

SECRETIN : L'INFORMATIQUE AU BOND





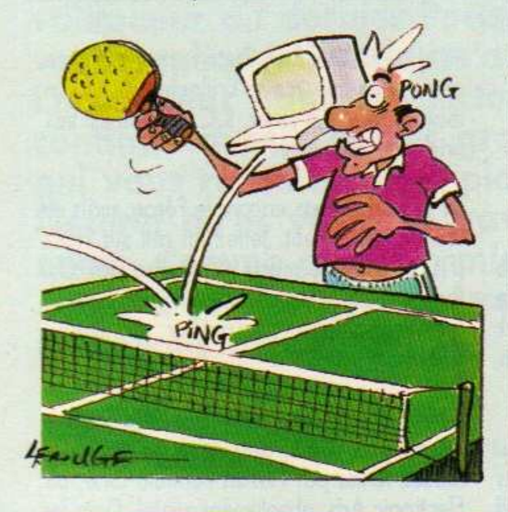
Jacques Secrétin, c'est LE tennis de table français : un palmarès fabuleux, entraineur national de tennis de table, chef de file du club de Levallois, un des deux meilleurs de France, "maître à penser" de Jean-Philippe Gatien, le grand espoir français de la discipline, promoteur de son sport, par le truchement d'exhibitions sensationnelles avec Vincent Purkhardt, commercialisation de tables de tennis à sa griffe ! Mais Secrétin, c'est aussi une vision bien réfléchie de l'informatique. "L'informatique n'est pas encore très introduite dans le sport. Surtout par manque d'information. Il faudrait un journal sur le sport et l'informatique, ou des gens qui forment et informent. Car l'informatique est encore un domaine de spécialistes. Que ce soit au niveau sportif, familial ou professionnel, sa présence est essentielle, mais on est largué très rapidement, du fait de son évolution rapide.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **SECRETIN**
Prénom : Jacques
Age : 39 ans
Sport : Tennis de Table
Palmarès : Un des plus beaux du sport français : 17 fois champion de France individuel, 53 titre nationaux, champion d'Europe en simple, en double-messieurs, en double-mixte, par équipes, champion du monde en double mixte, n°1 européen et n°2 mondial en 77-78, 217 médailles en compétition internationale dont 117 d'or, vainqueur de la coupe d'Europe des clubs 88...

Chez moi, mes enfants jouent sur un ordinateur. La faculté d'adaptation des jeunes est extraordinaire. Dans le domaine sportif, l'informatique peut intervenir dans la programmation de la carrière du sportif de haut niveau. Ça ne remplacera pas l'interlocuteur direct, car un ordinateur ne peut apporter d'aspect affectif. Mais il peut aider à la gestion d'une carrière. Et à réussir sa vie, ce qui n'est pas toujours la même chose ! "En tout cas, on comprend qu'avec toutes ces activités, Jacques Secrétin trouve les journées trop courtes !

B.F.



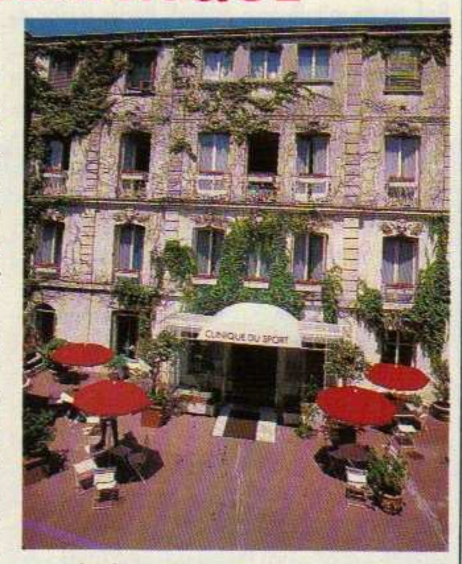
PING PONG ET LOGICIELS

Le roi des logiciels, c'est le fabuleux Ping Pong de Konami. La version MSX est extraordinaire. Je peux même vous révéler que c'était le jeu qui tournait le plus à souvent au bon vieux temps d'Hebdogiciel. Quel scoop. La version CPC est également excellente mais quand même inférieure. La version C64 est aussi de bonne qualité. Bref, le Ping Pong de Konami, c'est vraiment le must sur 8 bits. Sur 16 bits, choisissez Indoor Sports, de Mindscape, qui comporte une partie ping pong très intéressante avec toutes ses options. Sinon, il n'a rien de meilleur que les versions 8 bits du Ping Pong Konami.

LA CLINIQUE DES SPORTS ET L'INFORMATIQUE

Pour répondre à tous les problèmes médicaux liés à la pratique sportive, la Clinique du Sport a ouvert ses portes, il y a quatre ans, à l'instigation des Docteurs Krzentowski et Bénard. A l'heure actuelle, une quarantaine de médecins y travaille. Particularité : tous ces professionnels de la médecine pratiquent ou ont pratiqué un sport, comme Philippe Boisse, champion du monde d'escrime et radiologue.

Pratiquant 50 000 consultations et 3 500 opérations par an, la Clinique du Sport possède une double structure informatique. En effet, si toute la gestion tourne sur un réseau d'AT, les médecins peuvent travailler sur le type de matériel qui leur convient le mieux. "*Nous tentons d'uniformiser l'informatique des médecins sur Mac*, note Pascal Bénard, *afin qu'ils se relient à notre réseau AppleTalk. Pour la gestion des dossiers médicaux, la solution la plusefficace est le passage d'informations entre divers spécialistes et la diffusion d'ordonnances. Mais la Clinique est une structure privée et nous ne pouvons obliger un médecin à utiliser ce matériel*".



D'autres domaines médicaux utilisent également l'informatique. Comme le note Pascal Bénard, "*les nutritionistes exploitent leurs micros pour définir des régimes diététiques adaptés à tel ou tel sport, et divers types d'analyses, VO2 Max, électrocardiogrammes ou scanner sont effectués au moyen de matériels qui font largement appel à l'informatique.*"

B.F.

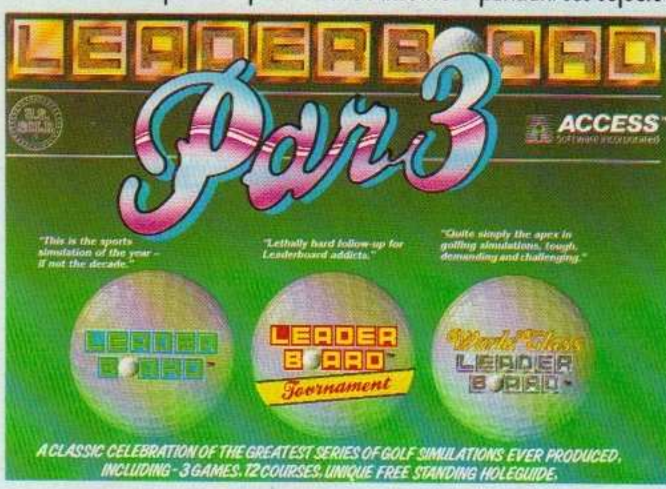
FARRY OU LE PARADOXE DU GOLFEUR

Le golf est un jeu à forte consonance britannique : la terminologie de ce sport (tee, bunker, rough, fairway, putt et autres green...) provient directement d'Outre-Manche et les qualités requises pour y réussir, calme, concentration, patience, finesse et puissance, sont de celles que l'on attribue fréquemment à nos voisins anglo-saxons.

Il n'est donc pas étonnant que Marc-Antoine Farry, un des meilleurs golfeurs professionnels français, réunisse l'ensemble de ces caractéristiques, avec en supplément un goût du paradoxe prononcé. Pensez ! Une partie de golf sur 18 trous dure en moyenne de 4 à 5 heures. Et cela n'empêche pas Marc-Antoine d'affirmer que "les simulations de golf sur ordinateur m'agacent un peu, une partie dure trop longtemps." Pourtant, avec Leader Board, une demi-heure à une heure suffisent amplement à boucler un parcours ! On pourrait supputer à cette assertion que Marc-Antoine ne ressent guère d'affinités pour l'informatique. En fait, la réalité est inverse. Le sponsor de Marc-Antoine Farry n'est autre qu'Epson et, même si le temps lui a jusqu'à présent manqué, ce sympathique golfeur escompte bien s'équiper sérieusement d'ici la fin de l'année.

Mais Marc-Antoine a déjà eu l'occasion d'utiliser des micro-ordinateurs, particulièrement pendant ses séjours aux Etats-Unis. "Là-bas, j'ai pu tester de nombreux jeux sur micro. Bien entendu, j'ai essayé des logiciels de golf, mais ce ne sont pas mes préférés. Je m'amuse bien plus avec des jeux de karaté ou de boxe et j'étais très fort au football américain. Pourtant, les jeux de golf que j'ai testé étaient très bien faits. La simulation des mouvements, le choix des clubs reflètent bien le jeu. Dans l'ensemble, les conditions de jeu sont très réalistes. Mais je trouve contraignant d'avoir à manipuler une souris, que je ne maîtrise pas très bien, pour choisir un club ou pour jauger la frappe d'un coup. Certes, dans la réalité, la démarche est un peu la même, mais cela allonge considérablement la durée du jeu et je ne retrouve pas du tout les sensations d'une vraie partie. En effet, le golf est un jeu de sensations. On ressent les mouvements au travers des mains, qui constituent l'élément le plus important du jeu. Avec un micro, ce n'est pas du tout le cas. Une autre grosse différence provient du mouvement du golf. Sur un parcours, on frappe la balle d'une façon différente à chaque coup, alors qu'avec un logiciel, les variations sont bien moins importantes. Ceci dit, ce genre de jeu peut amener les gens à s'intéresser au golf. Mais il faudrait améliorer les séquences de putting (NDLR : il s'agit des coups que l'on frappe près du trou avec un club spécialement prévu pour les très courtes distances, moins de 15 mètres, le putter) qui, en général, manquent de précision." L'attention de Marc-Antoine Farry se porte également vers le minitel. Il vient d'ouvrir un service (3616 + GOLF18) télématique avec l'aide d'amis, publicitaires et informaticiens, et de sa charmante épouse, attachée de presse de formation. "Nous visons plusieurs buts : pallier la carence qui existe actuellement dans les services minitel sur le golf, aider les profanes à découvrir ce sport et attirer les golfeurs de tous niveaux. Ma collaboration consiste principalement à fournir des conseils par minitel à tous les golfeurs qui m'en font la demande. Je crois qu'on pourra aider beaucoup de gens et, en plus, c'est un moyen de communication qui m'intéresse beaucoup. "Gageons qu'il attirera également nombre de passionnés qui pourront, par cet intermédiaire, questionner un des meilleurs joueurs français. Et, quand on voit le nombre effarant de tournois qu'entreprend Marc-Antoine Farry dans l'année (il joue environ 11 mois sur 12 sans discontinuer !), on ne peut que rendre grâce à son esprit de partage !

B.F.



BIZARRE, BIZARRE !

Alors que nous finissions ce dossier et, notamment l'article sur le golf, une compilation est arrivée comme par miracle. Coïncidence ? J'ai peine à le croire. Toujours est-il que ça tombe bien, puisque Leaderboard est le meilleur logiciel de golf toutes machines confondues. Sur C64, Par 4 vous propose *Leaderboard*, *Leaderboard* Tournament, World Class *Leaderboard* et Executive *Leaderboard* pour 145 F en K7 et 175 F en disk. Sur CPC (et Spectrum aussi, si ça intéresse encore quelqu'un...), vous aurez *Leaderboard*, *Leaderboard* Tournament et World Class *Leaderboard* pour respectivement 145 F en K7 et 169 balles en disk. Enfin, sur ST et Amiga, Birdie vous propose *Leaderboard* et *Leaderboard* Tournament pour 185 F. Le premier qui me demande si c'est en disk ou en cassette se prend une baffe. Rien à signaler si ce n'est qu'à ce prix-là, vous auriez vraiment tort de vous en priver : *Leaderboard* est un de mes jeux préférés, toutes machines confondues. C'était notre concours : "Comment placer le plus de fois possible le mot *Leaderboard* dans un article". A signaler aux possesseurs de MSX (qui ne disposent pas de Leaderboard, les pauvres), les excellentes cartouches Hole in One et Hole in One Special ainsi que la disquette MSX 2 World Golf.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **FARRY**
Prénom : Marc-Antoine
Age : 29 ans
Sport : Golf
Palmarés : N° 2 français en 1987. Vainqueur de nombreux tournois français.



COURRIER DES LECTEURS

COMPATIBLE MSX ?
Je me demande depuis un certain temps si les cartouches Sega et Nintendo sont compatibles avec les ordinateurs MSX ?
(Christophe BARON, Fryming-Merlebach)

Heureux lecteur, tu vas bientôt pouvoir te demander autre chose : la réponse est non, bien entendu ! Ces machines ont pour seul point commun le pays d'origine.

COMME UNE TAUPE !
O, grand chef du super magazine Micro News. Je t'adresse cette requête : pourquoi n'y a-t-il pas de rubrique Docteur Sega qui pourrait renseigner tous les fans de cette machine, puisqu'il existe un super, génial, excellent, adorable Docteur Amiga (NDLR : on voit que c'est pas toi qui le supporte !) et même un certain Prof machin chose. Je suis certain que tous les Segamaniaques apprécieraient l'apparition d'une telle rubrique. J'en profite pour donner plein de gros bisous aux demoiselles de la rédaction et une grosse poignée de main aux mecs. Vive Sega, vive Amiga, mort au ST.
(Laurent Baudouin, Montendre).

O, grand lecteur super myope. Je t'adresse cette requête : la prochaine fois, chausse tes lunettes avant de lire ton magazine préféré (à juste titre). Tu y trouveras une rubrique intitulée Samouraï Micro, qui parle, entre autres choses, de tout ce qui se fait de nouveau sur Sega. Pendant qu'on y est, tu serais assez aimable de ne pas critiquer tout le temps le "pôvre" ST. Du reste - dit-il pour jeter de l'huile sur le feu - j'ai remarqué que se sont toujours les possesseurs d'Amiga qui commencent ! Sûrement parce qu'ils sont jaloux. Tenez, c'est pas compliqué : celui qui a quelque chose à dire n'a pas besoin de le crier. Et toc !

ETRANGLE PAR NINTENDO
Ah ! Ah ! Ah ! (rire étranglé). Je suis allé voir le rayon micro et consoles pour regarder les news Nintendo... Lorsque j'ai vu le prix de Kid Icarus ou de Punch Out (350 F), j'ai ri et je me suis dit : "Sacré importateur Nintendo, il a voulu me faire peur" (nouveau rire étranglé). Mais tout de même ça m'est resté dans la gorge. J'attends votre réponse avec impatience mais si cela était confirmé, je me verrais dans l'obligation de jeter ma console, car à ce prix-là seul un fou se risquerait à acheter les jeux qu'il aime.
Tendrement, bisous, câlins. Hubert.
P.S. Amiga vaincra !
(Hubert Ichikawa, Chilly-Mazarin)

C'est vrai, les jeux sur consoles (et sur ordinateurs) sont encore beaucoup trop chers lorsqu'on compare leurs prix avec le coût de la vie en général. Nous essayons régulièrement d'attirer l'attention des éditeurs sur ce problème si important et, dès la rentrée, le rapport qualité/prix des nouveaux logiciels devrait être plus intéressant.
Pour les cartouches en provenance du Japon, le problème est très différent car le produit de départ, c'est-à-dire la cartouche, coûte cher même au Japon où le prix public tourne autour des 300 F. La pénurie mondiale des ROM (qui sont la base des cartouches) n'est pas là pour arranger les choses ni la montée progressive du yen. A qualité égale, une cartouche sera toujours plus chère qu'un soft sur disquette mais elle est presque inusable, offre un inégalable confort d'emploi et se revend mieux d'occasion. Il faut savoir aussi que les jeux japonais sur cartouches (pour Nintendo, Sega ou MSX) sont généralement très bien conçus et procurent de longues heures de plaisir mais vous avez raison de vous plaindre : 350 F, c'est trop cher pour un jeu qui s'adresse aux jeunes. Mais l'importateur Nintendo n'est pas directement responsable car son prix d'achat est élevé et sa marge bénéficiaire n'a rien d'extravagant.
Nous disions déjà dans le n°10 (p.68 "La croisade du logiciel") que 250 F c'était beaucoup d'argent pour un jeune...
Une surprise : courez vite voir Samouraï Micro en page 121, il a un plan d'enfer pour échanger les cartouches !

DEUX OU TROIS CHOSES...
Ma sorcière bien aimée :
Quand le MSX III verra-t-il le jour ?
Des numéros spéciaux sont-ils prévus ?
Qu'en est-il d'un CPC 16/32 Bits.
(Chung Sok Kim, Noisiel).

Ah... le MSX 3 ! Ceux pour qui MSX est un flop disent que le nom de code du projet CD ROM est MSX 3, tant ils sont persuadés de sa mort. Tsss... les gens sont méchants. A part ça, rien de précis du côté du Soleil Levant. A propos du CPC 32 bits, il s'agit d'un bruit lancé par une revue qui ferait bien de vérifier ses sources. S'il est vrai qu'Amstrad prépare de nouvelles machines, il est non moins vrai qu'elles seront "pro" (compatibles PS/2 par exemple). Enfin, les fameux numéros spéciaux verront le jour lorsque nous aurons le temps de les faire. Micro News est victime de son succès !






LES Softs DU MOIS
PSYCHO PIGS UXB
HOPPINGMAD
AMSTRAD CPC
DISC
BIONIC COMMANDO
Plus de 300 F
Entre 200 et 300 F
Entre 100 et 200 F
Moins de 100 F
Génial
Excellent
Moyen
Médiocre
Horreur absolue

PINBALL CONSTRUCTION SET



Flip en kit

Les jeux d'aventure vous ennuient, les strip-pokers ne vous font plus aucun effet, les casses-briques vous agacent et les jeux de tirs en 3D vous exaspèrent. Ne seriez-vous pas un peu blasé ? Une solution : le retour aux sources avec un jeu simple à mettre en œuvre et où vous seul déciderez des règles, des effets sonores et des différents bonus à acquérir.

Pinball Construction Set reprend toutes ces options d'une manière fort simple. Équipé de votre joystick hyper ergonomique, vous allez allègrement balader le pointeur qui, tour à tour, se transformera en loupe, tournevis, pinceau, marteau ou autre main gantée. Vous pourrez, à l'aide de ces différents outils, définir les couleurs, positionner les flips, kickers, capteurs et tourniquets, déterminer les effets sonores et les parties du flipper qui rapporteront le plus de points. Il vous est également possible de paramétrer le poids de la balle, l'élasticité des bords, la rapidité et la force des tampons. Tout ceci peut, bien entendu, être sauvegardé sur disquette, et toutes mises au point effectuées, de créer un fichier directement exécutable à partir du DOS. Certes, les graphismes ne sont pas des plus géniaux, mais qu'est-ce qu'on s'amuse !

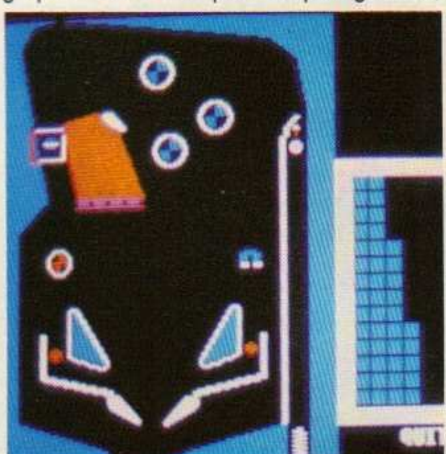


Photo PC ▲

Disquette Electronics Arts pour PC, également disponible sur C64, Apple II et Atari ST.

R.C.

DUEL

Les routiers sont sympas !?

Confortablement installé à bord de votre véhicule (un "pick up"), vous décidez de rejoindre Black Moon City, en partant de l'état du Nevada, situé à plusieurs miles de là (toujours américanisés ces softs, pourquoi pas la rue Lafayette dans le 10e au départ de Nogent-le-Rotrou ?).



Soudain, un camion surgit et tente d'esquinter votre bel engin. Heureusement, un carrefour se présente et, en catastrophe, vous empruntez une des routes. Cette parade permet d'échapper à votre poursuivant, mais pas pour longtemps.

Une carte routière est là pour vous guider, mais attention, vous ne pourrez plus la consulter dès que l'immonde camion vous aura percuté plus de quatre fois, et vous perdrez la partie à la cinquième. Tout au long de votre périple, plusieurs stations-service permettent de faire le plein d'essence (limité à 45 litres), et d'effectuer quelques réparations.

L'animation, quoique rapide, reste peu fluide. Le graphisme détaillé aurait été encore plus beau en EGA. Un petit jeu bien sympathique destiné aux plus jeunes des possesseurs de PC. Les autres préféreront le chef-d'œuvre de Spielberg...

Disquette FIL pour PC et compatibles.

R.C.

PSYCHO-PIGS UXB



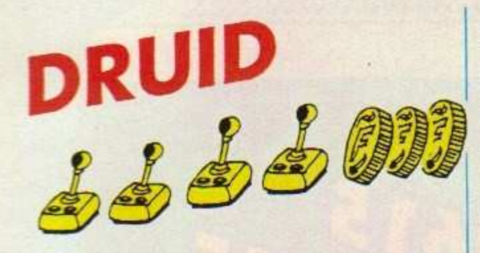
Cochon qui s'en dédit !

J'ai le souvenir de vous avoir récemment parlé, en mal, des scénaristes ne sachant plus quoi inventer en matière de jeux. C'était compter sans Psycho-pigs, dont la démesure vient confirmer la règle dite "d'exception". En français courant, ça veut dire qu'à ce stade de délire, on est prêt à accepter n'importe quoi. Remarquez, je ne voudrais pas faire de mauvais esprit, mais s'il est vrai que j'adore ce logiciel, mon sens de l'impartialité m'oblige à vous avouer que ce n'est pas le jeu le mieux programmé du monde. Enfin, le principal est de s'amuser. Imaginez un terrain, genre terrain de foot (en fait, d'après la notice, une porcherie intergalactique). Plusieurs cochons psychotiques, dont celui que vous dirigez au joystick (un ou deux joueurs), doivent ramasser des bombes numérotées (pour cela, il suffit de passer dessus). En appuyant sur feu, la bombe est lancée. Le numéro inscrit sur la bombe commence alors à se décrémenter d'une unité par seconde. A zéro, la bombe éclate. Le but du jeu est de faire sauter les autres cochons tout en évitant les projectiles qu'ils vous destinent. Ensuite, viennent d'autres épreuves toutes aussi délirantes, comme celle, par exemple, où il est nécessaire d'embrasser des truies qui sortent du sol. Sachant d'ores et déjà que les graphismes restent très en deçà des capacités du Commodore 64, mais que les animations et les sprites tiennent la route, nous en sommes déjà à parler de la musique : elle est parfaite (toujours sur Commodore). Ah ben flûte, c'est fini.

Disquette/cassette pour Commodore 64, existe aussi sur CPC, MSX et Spectrum.

C.B.

DRUID



Démons et merveilles

Je ne vous parlerai même pas du scénario, jeu d'aventure classique, princes enlevés, forces du mal sur le point de triompher, monstres à tous les coins de rue, nécessité d'intervenir, la routine. Sans importance : ce qu'il faut c'est jouer, et là Druid devient fabuleux ! D'abord, les écrans : une collection de monstres magnifiques, labyrinthes, châteaux, rivières, murailles, forêts, grottes et passages secrets à appeler sa mère au secours ! De temps en temps, à la façon japonaise, un gros monstre bien méchant, du style des-tentacules-plein-l'écran, pour se réchauffer le joystick. Mais dur de combattre sans se laisser fasciner par le graphisme, le bruitage, soufflants !





Druid est le héros, il est accompagné de son fidèle et brutal compagnon, Golem. On passe sans arrêt de l'un à l'autre selon les situations, exigeant force ou magie. Mais il faut aller vite : de l'aventure-arcade "speed" comme on l'aime ! Il est d'ailleurs excellent de jouer à deux, chacun guidant un personnage...mais gare aux engueulades !

Je vous dirai juste encore qu'il y a neuf univers à traverser successivement, environ 130 écrans au total, dix-huit sortes de monstres, onze démons, et une dizaine d'objets tous indispensables, dont on augmente les pouvoirs en visitant des grottes... Envoûtant et superbe !

Cartouche Dexter Soft pour MSX 2.

J.-M.M.

NINJA KUN

Pan sur la tête !

Vous connaissez la dernière technique de combat Ninja ? Facile : je saute en l'air très haut et je retombe pieds joints sur la tête de mon adversaire ! Marrant, et sponsorisé par Aspirine. Voilà en tout cas l'exercice auquel vous vous livrerez dans les premiers tableaux, car votre jeune Ninja n'a pas encore les moyens de s'acheter des armes et des étoiles coupantes... Après, cela devient plus sérieux, plus banal aussi. Les adversaires sont dessinés avec une simplicité biblique, et la variété de leurs mouvements est presque nulle. Que dire des combats (répétitifs à l'extrême) et du paysage (monotone comme la plaine de Beauce) qui défile derrière eux ?

Une cartouche faible, ce qui est étonnant de la part de l'éditeur Hal. Peut-être ne sommes-nous pas allés assez loin dans le jeu ? Mais faut-il vraiment traverser tant d'écrans ennuyeux avant de trouver quelque chose d'amusant ? Si c'est le cas, nous serons heureux de l'apprendre, mais notre appréciation ne changera pas : Ninja Kun, c'est un peu Kun !

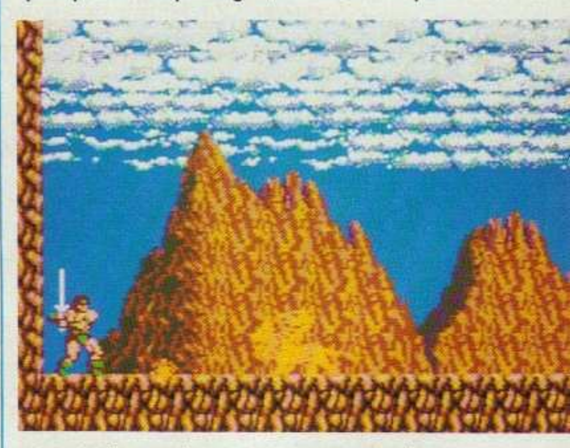
Cartouche Hal pour MSX 2.

J.-M.M.

RASTAN SAGA

Déconnant, le barbare !

Si Schwarzenneger avait été libre au moment de la programmation de ce jeu, il aurait tenu le premier rôle : inutile de vous décrire davantage la bête de muscles, le sauvage que vous allez guider du bout de votre frêle joystick... Pourtant, et c'est une franche déception, le baston, le vrai, qui tape dur et qui saigne, est rare. Tout juste



un petit dragon de temps en temps, quelques orcs, une petite escouade de guerriers et de monstres... Et voici, la plupart du temps, notre montagne de muscles juste contrainte de sauter des précipices, des rivières, des fosses en feu, comme une danseuse ou un vulgaire Mario Brother !

Evidemment, le monde qu'explore Rastan (c'est son nom) à la poursuite des forces du mal est vaste et accidenté. De telle sorte que son exploration se révèle laborieuse, et même presque ennuyeuse. Pas de gros effort pour les objets à ramasser : trois armes, trois défenses, trois potions, quelques amulettes, bref, un petit bric-à-brac de quincaillerie de banlieue, tristounet...

On se consolera avec le graphisme, joli, mais finalement aussi dépourvu d'imagination que l'ensemble du scénario. Moralité : Rastan, c'est plutôt Rasant !

Cartouche Taito pour MSX 2.

J.-M.M.

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déja réalisé leur programme et voulant être édités ;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats ;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger ;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création ;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

VOUS TRAVAILLEZ

sur M.S.X., M.S.X. II, et vous êtes passionnés par ces machines ou vous connaissez le Macintosh, Apple II, Apple II GS, Amstrad, PC, Commodore 64, ST, Amiga, Nintendo, Spectrum.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

MICRONEWS

NOM .... Prénom ....

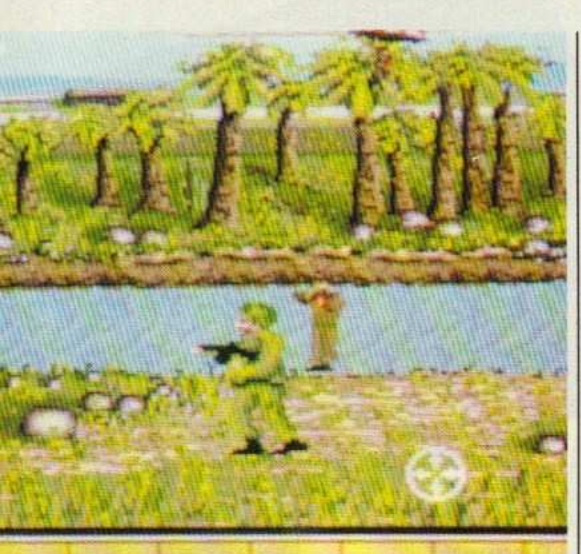
Adresse ....

....

.... Tél. ....

Langage .... Machine ....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine QUÉMARD
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00



temps plus tard à mon goût, l'Amiga affiche une vue panoramique du champ de bataille où sont incrit les noms des objectifs à atteindre (radio, jungle, munitions, ponts, etc.). A noter que cette "carte" est animée : on y voit un avion parachuter un commando au dessus de la jungle. Ce commando, c'est vous ! Les animations des "missions" sont plutôt bien faites et les bruitages digitalisés réalistes en diable. Les différentes actions, bien que classiques, comportent tout ce qu'il faut pour combler les maniaques de la "guéguerre" en pantoufle (Weston, espadrilles, Doc Marteen's, Dexter, 'tiags, nous ne sommes pas sectaires). De plus, le combat se passant dans un vertigineux - mais doux scrolling -, le joueur voit du pays et bien entendu, les ennemis pleuvent de toute part : chars, hélicoptères, soldats, parachutistes. A l'attaque !

Disquette Actionware pour Amiga.

C.B.



BANK BUSTER

Le casse du siècle

Hum ! Je rêve ou cette chose qui vient d'atterrir sur mon bureau (qui ne lui avait pourtant rien fait) est un casse-briques. Aïe ! Ils sont fous, chez Eurosoft ! Ils ne savent pas qu'on en a marre, des casse-briques ! Je ne veux plus voir ces sempiternelles rangées de briques bien alignées, avec des bonus ici ou des pièges là ! Faites preuve d'un peu d'originalité, que diable !

"Damned", me souffla alors Jean-Marc, notre maquettiste et grand spécialiste ès casse-briques. "Bank Buster est bien un casse-briques, mais pas n'importe quel casse-briques ! Ici, il y a même un scénario, c'est pour dire !".

Vous êtes un cambrioleur et vous décidez d'aller casser la banque du coin. La présentation marrante met bien dans l'ambiance. Ensuite, pièce par pièce, vous progressez dans la banque tout en dirigeant la raquette et en cassant les briques qui vous empêchent d'accéder au coffre-fort, aux clés, etc. Attention à ne pas déclencher le signal d'alarme où vous verriez accourir un robot tout ce qu'il y a de plus désobligeant. Bank Buster est un jeu crispant : le genre de disquette que l'on jette par la fenêtre tellement on a envie de passer au tableau suivant. C'est l'enfer. Par exemple, toutes les pièces communiquent entre-elles. Du coup, si vous laissez échapper la balle, vous ne mourrez pas mais vous devez repartir trois, quatre, cinq étages plus bas. C'est diabolique et, croyez-moi, il y a pas mal d'autres trouvailles du même style qui rendent le soft particulièrement attachant. Dernier point intéressant à souligner, toutes les versions sont d'excellentes qualités, que ce soit sur ST, Amiga ou MSX. Un soft de qualité et bien réalisé. Bon, je vous laisse, je n'ai pas encore réussi à percer ce sacré coffre et je craaaaque !

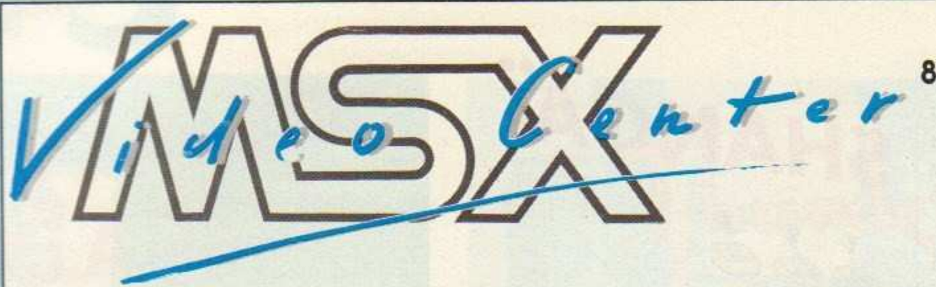
Disquette Eurosoft pour ST, Amiga, MSX 2 et Compatibles PC.

O.F.



Photo Amiga ▲

Photo Amiga ▼



89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Promotions

L'AFFAIRE (D/MSX2)	120 F	BRIDGE (K7)	95 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F	MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	120 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F	KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	199 F
TEX (K7)	95 F		
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F		
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	120 F	SORCERY	75 F
SOFT MANAGER (D)	120 F	LODE RUNNER (D)	120 F
ILLUSIONS (K7)	75 F	PYROMAN (K7)	95 F

et aussi des réductions pouvant dépasser 40 % sur les livres

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F	GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	260 F
ARAMO	190 F	HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F	KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
CASTLE EXCELLENT	260 F	KING'S KNIGHT	160 F
CROSS BLAIM	230 F	MONSTER'S FAIR	160 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F	SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	260 F
FANTASM SOLDIER	260 F	SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	260 F
FINAL ZONE	190 F	VAXOL	260 F
• FIRE BALL MSX2 - 1 MEGA	390 F	• DRAGON SLAYER 4 - MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	390 F
• SUPER LAYDOCK (MSX1 - 2 MEGA)	345 F		

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 :	990 F
PHILIPS NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K : livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	3 490 F
PHILIPS NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...
VERSION MONOCHROME avec Moniteur VS0040 : 6 490 F
VERSION COULEUR avec MONITEUR VS0080 : 7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8802 (300 x 285) :	1 990 F
PHILIPS VS 0080 (600X285) :	2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 X 300) :	990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 :	350 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K)	1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1421 :	2 290 F
PHILIPS NMS 1431 :	2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir) :	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
QUICKSHOT VII :	49 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
• SOURIS :	390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER THERMIQUE CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) :	119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 :	90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 :	49 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F

TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
BRAS ROBOT SV 2000 :	390 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL :	175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OH SHIT
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

• ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
• BUBBLER
• CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF UNIVERS
• PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL -
RUNNER
• TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

JEUX EN CASSETTES A 120 F

• GUNSMOKE	120 F
• TERRAMEX	120 F
• THE HUNT FOR RED OCTOBER	120 F
• VENONSTRIKE BACK	120 F
• WORLD GAMES	120 F

COMPILATIONS

COMPILATION 5 — 95 F/120 F
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6 — 95 F/95 F
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7 — 95 F/120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

FUN GAME 4 (K7) — 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

ELITE (K7)	165 F
REGATE (K7/D)	149 F/149 F
MANDRAGORE (K7)	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE (K7)	165 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
BOSCONIAN
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

• ANDOROGYNUS (1 MEGA)	290 F
• DEEP FOREST	230 F
• DRUID (1 MEGA)	290 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
• NINJA KUN (1 MEGA)	290 F
• RASTAN SAGA (2 MEGA)	345 F
VAMPIRE KILLER	290 F
USAS (1 MEGA)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
FINAL COUNT DOWN	149 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F
• MAJINKYU (720 K)	260 F
PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS

LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D)	190 F
• LE SQUELETTE (MSX2) (D)	195 F
• JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F

- ❋ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D) — 195 F
- ❋ LA RESPIRATION (MSX2) (D) — 195 F
- ❋ GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D) — 195 F
- ❋ ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (– de 6 ans) (MSX2) (D) — 195 F
- ❋ LES OISEAUX (MSX2/D) — 195 F
- ❋ LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D) — 195 F
- ❋ LES ORGANES des Sens (MSX2/D) — 195 F
- ❋ ANATOMIE de L'homme (MSX2/D) — 195 F
- ❋ Géographie de l'EUROPE (MSX2/D) — 195 F
- ❋ RALLYE du CALCUL — 195 F
- ❋ RALLYE du SAVOIR (MSX2/D) — 195 F
- ❋ Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D) — 195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F
❋ 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

MATHS

LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	290 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	290 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC (TABLEUR)	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	~~118 F~~	69 F
GUIDE DU GRAPHISME	~~110 F~~	65 F
56 PROGRAMMES	~~78 F~~	45 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	~~78 F~~	45 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	~~78 F~~	45 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	~~98 F~~	59 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	~~98 F~~	59 F
LE LIVRE DU MSX		110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION		110 F
GUIDE DU BASIC	~~128 F~~	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX		110 F
PRATIQUE DU MSX2	~~185 F~~	149 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	~~120 F~~	95 F



CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCÉLÉRATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
ZILLION 2
AFTER BURNER 349 F
ALEX KID 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin.**

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix.**

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ______________________
Prénom ______________________
Adresse ______________________
____
____
Ville ______________ Code postal ______________
N° tél. ______________________
Marque d'ordinateur MSX ______________________

☐ Je vous commande le matériel suivant : ______________________
____
Pour un prix de : ______________________
☐ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
☐ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL ______________________

❋ = Nouveauté



VENTES

Vds **Commodore 64 + lecteur disquette 1541** + power cart + **imprimante couleur MCS 801** + cadeau : très nombreux logiciels. Le tout bon état. 4000 F. Pascal COURBON. Tél : (16) 21.74.30.69.

Vds **CPC 6128 couleur** très bon état + joystick + 140 jeux + livres. Prix intéressant : 3300 F. Olivier Depoilly. Tél : (1) 48.57.28.26. après 18 h 30.

Vds lecteur disquette MSX **Toshiba HX - F101PE** 360Ko : 1300 F + **moniteur Philips** vert : 500 F + jeux gratuits. Lucien Moerman. Tél : (16) 91.73.40.10.

Vds **Amiga 2000** + docs ST+ nombreux softs (300 disks) dont utilitaires originaux (sculpt-vidéoscape...) : 10 000 F + **digitaliseur de sons** pour **Amiga 1000** : 500 F. José-Manuel Moreno. Tél : (1) 48.40.99.67.

Vds **Voyage au Centre de la Terre** complet **pour Atari 520 ST** à 200 F + **BCP cart MSX** à 85 F + L'Affaire et Red Lights of Amsterdam : 85 F. Frais d'envoi compris. François Sailly. Tél : (16) 20.07.25.42.

Vds **Yamaha CX 5M1 + clavier YK-10** + logiciel YRM-104-101-102 + UPA-01 + 96SONS + CR01 + EXT64K + Track-ball + Playcards + logiciels divers + livre + revue + magnétophone + **moniteur couleur** 640X290 : 4800 F. Alain Dubois. Tél : (1) 46.64.20.32.

Vds **cartouches** 100 F l'une : Coaster-race, InspecteurZ, Knightmare 1, Chopliftter, etc. + **micros Canon V20 et Yamaha CX5M.** Philippe Jeanvoine. Tél : (1) 43.81.24.63. après 19 h.

Vds **CPC 6128 couleur** (S/GAR) + 100 softs (Grysor, OCP, Pirates, Disco) + 2 Speedking + doubleur + boîte PO 550 : 5200 F (à débattre) si possible Lyon-banlieue. Stéphane. Tél : (16) 78.89.73.76. après 19 h.

Vds **insoleuse U.V** pour circuit imprimé. Dimension maxi : 20 X 20 cm : 410 F. Edouard Goncalves. Tél : (16) 85.55.54.62. après 19 h.

Vds **Amstrad 464 + lecteur disk** et 40 discs + 30 cassettes. **Moniteur couleur** : 3600 F + **Atari ST avec mon.** + 50 disc : 5500 F + Sen. mon. : 3600 F. Grégory Kliga. Tél : 45.31.34.10.

Vds **imprimante Sony PRM09** + rubans : 1500 F + **tablette graphique Philips NMS 1150** : 400 F. Francis Gorgé. Tél : (1) 45.49.25.72.

Vds **Atari 520 double face** + nombreux jeux + livres GFA + nombreuses revues + joystick + cadeaux. Laurent Pédron. Tél : (1) 47.39.12.13. après 17h.

Vds **jeu vidéo Atari** + nombreuses cassettes. Peu servi, très bon état : 900 F. + **échanges Amstrad 464 + 40 jeux contre Amstrad 6128.** Stéphane Pinson. Tél : (1) 34.64.02.66.

Vds **MSX2 VG8235 + moniteur mono Zenith** + nombreux jeux et utilitaires (cartouches, disquettes, K7) + revues et livres. Excellent état : 2500 F à débattre. Philippe Peiffer. Tél : (16) 44.24.03.72.

Vds MSX2 **VG 8235 Philips** état neuf + cartouche Nemesis 2 : 2500 F à débattre. Christophe Montfort. Tél : (1) 60.28.54.29.

Vds **CBM 64 + 1541** + nombreux jeux + joystick + lecteur cassette + manuels. Peu servis. : 2000 F. Max. Tél : (1) 47.72.55.41.

Vds **CPC 464 couleur** très bon état + 160 jeux + une manette + un doubleur + rangements pour cassettes + nombreuses revues : 3200 F. Christophe Fourgnaud. Tél : (16) 55.39.08.58.

Vds **HB 501F** (MSX) + 3 jeux au choix : 1500 F. + jeux 150 F pièce. Jean-Michel Bernard. Tél : (1) 43.80.11.48.

Vds **CPC 6128 monochrome + digitaliseur** + 11 originaux + kit télécharge + doubleur + 2 joysticks + cordon K7 + 30 disquettes + 32 revues : 5500 F. Florent Tournois. Tél : (16) 54.81.11.66.

Vds **C64 + 1541 + 1530 + power + imp. MPS 801** + nombreux logiciels + livres + boîte de rangements (3) + listings pour imprimante : 4500 F. David Leroux. Tél : (1) 48.31.93.70. (région parisienne et Paris).

Vds **tablette Easyl pour Amiga 500** complète garantie 11 mois : 4500 F à débattre + **lazer portable Sony** garantie 11 mois : 2500 F. Jacques Mugnier. Tél. (1) 39.72.67.71. Après 19 h.

Vds **cartouches MSX2** : Metal Gear, Rastan Saga, etc. + console Sega + Out Run sous garantie. Cédric Thevenet. Tél : (16) 23.70.26.59. Heures de repas.

Vds urgent **Music Module + clavier musical NMS 1160 Philips** + Disk Music Creator. Excellent état : 1700 F à

débattre. Possibilité d'entente pour envoi. Christophe Landry. Tél : (16) 61.91.30.09.

Vds MSX2 **Sony HBF 700 F** : 2000 F. Didier Rambeau. Tél : (16) 76.25.01.82.

Vds MSX1 **Philips VG 8020 + lecteur disquettes VY0010 + moniteur couleur CM 8521.** Bon état : 3600 F. Christian Henry. Tél : (1) 69.40.92.52. Le soir.

Vds **Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1224** très bon état + 100 jeux : 6500 F. Blaise Parinaud. Tél : (1) 42.65.08.88.

Vds **console SEGA** avec 2 poignées + Hang on + Out Run + manette. Sous garantie : 600 F. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds **Commodore 128/64** : 1500 F + **lecteur disquettes 1571** : 1500 F + **lecteur K7** : 200 F + **écran vert** : 500 F + cadeau : péritel, revues. Tout achat doit comprendre C128/64. Christophe Quoniam. Tél : (1) 48.69.47.21. Après 19 h.

Vds **CBM 128 + moniteur HR 1901 + lecteur disquettes 1571 + lecteur K7 +** 450 logiciels et utilitaires + livres. Très bon état : 5200 F. Benoît Souvelain. Tél : (16) 32.36.00.64. URGENT.

Vds MSX2 **Sony HBF700F +** 14 cartouches (USAS, Metal Gear, Andorogynus, Scramble Formation, Deep Forest, etc.) + souris + joystick : 3900 F. Ludovic Landas. Tél : (16) 20.08.95.19.

Vds **pour Sega** Rocky + Out Run + World GP : 200 F. **Pour CBS,** vds **Module Turbo +** 15 cartouches : 100 F. Daniel Chalbum. Tél : (1) 48.76.58.31.

Vds **Sony HBF700F + imprimante Sony PRNM09 + moniteur couleur Philips 8535 +** souris + câbles + joystick + nombreux logiciels : 5000 F (valeur : 11000 F). M. Liset. (1) 46.34.41.71 (heures bureau).

Vds **VG8235 +** doc + livres + revues + Metal Gear + Hybride + Road Fighter + Compil. 30 jeux : 2500 F. Thierry Toublanc. Tél : (1) 34.10.43.55 après 20 h.

Vds **Thomson TO9 + moniteur couleur + lecteur de cassettes +** 1 manette de jeux + nombreux jeux + disques vierges + livres : 3800 F. Dominique Pecollo. Tél : (1) 60.14.59.29.

Vds MSX1 **VG8020 + moniteur couleur + lecteur K7 + lecteur disquette +** 14 jeux dont 1 éducatif. Parfait état : 4000 F.Grégory Birioukoff. Tél : (1) 46.65.33.81.

Vds **6128 couleur + AMX Mouse + 2 manettes + doubleur** + 146 jeux + originaux + éducatifs + utilitaires + boîtier + environ 45 revues + 1 livre : 4800 F. Stéphane Mathieu. Tél : (1) 46.55.82.58.

Vds **27 logiciels originaux MSX1 et 2 sur K7, disquettes, cartouches** : 1500 F. Lionel Bignon. Tél : (1) 43.80.08.29. heures de bureau.

Vds **MSX1 64K Yashica** bon état + 10 jeux originaux (Maze of Galious, Pinguin ADV2...) + revues MSX : 1000 F. Guillaume Dutot. Tél : (16) 33.67.37.11 après 19 h.

Vds **Oric 1 + magnétophone K7 +** K7 + livres : 850 F. Dominique Paulais. Tél : (1) 46.78.84.97.

Vds **Amstrad CPC 6128 + imprimante PMP 2000 +** 250 logiciels + manette + boîtes de rangements. Stéphane Chene. Tél : (1) 49.98.13.31 après 18 h ou 49.98.30.21.

Vds **520 STF +** jeux + utilitaires + livres + docs + notices. Etudie toutes propositions à partir de 2200 F. **Ech. PRG. ST et C64 K7** (petite liste). Kam. Tél : (1) 47.26.81.11 après 17 h seulement.

Vds **ZX Spectrum avec interface turbo** et joystick. boss + jeux. Etat neuf : 500 F. Jean-Michel Ludo. Tél : (16) 32.48.04.22.

Vds **MSX1 Yeno DPC-64 +** 11 jeux (Green Beret, Ace of Aces, International Karate, Maze of Galious) + livre + 1 joystick : 1500 F. Laurent Carrété. Tél : (16) 61.84.29.01.

Vds MSX2 **Sony HBF700 +** logiciels + megarom + turbo drive + doc : 2500 F. **Imprimante NMS 1421 +** PAO + AACKOBASE : 1500 F. Alain Bourdier. Tél : (1) 64.59.83.57 après 19 h 30.

Vds **unité centrale Amiga 1000** (-512 ko) garantie 7 mois + **2 lecteurs de disquettes** (-880 ko chaque) **+ imprimante DMP Amstrad** (et son câble) + prise midi + documentation : 8000 F à débattre. Man. Tél : (1) 45.67.45.71. 20 h.

Vds urgent ! MSX **Canon V-20 + lecteur K7 + écran monochrome +** jeux originaux : 1000 F. 1 **Atari 2600 VCS** + 50 cartouches : 1000 F. **Console Videopac avec écran** inclus : 300 F. **Amstrad CPC 464 écran couleur +** nombreux jeux : 2500 F. **Recherche correspondants MSX2 ou MSX1.** Ecrire ou téléphoner. Vincent Xavier, 1 rue Daumesnil, 32000 Auch. Tél : (16) 62.05.45.68. Seulement le Week-end.

Vds MSX2 **Sony HB700 avec accélérateur** : 1500 F + **Atari 520ST** gonflé 1 mega, anciennes ROM : 3500 F à débattre + **imprimante Philips** : 1500 F. Jean-Michel. Tél : (1) 48.48.07.63.

Vds **Voyage au Centre de la Terre pour ST** : 200 F + **logiciels originaux MSX. Recherche possesseurs Atari 520 ST et Amiga 500** pour échanges programmes divers. François Sailly. 70 rue de la halle, 59800 LILLE.

Vds **Commodore 64 nouvelle version + 1541 II nouvelle version +** 80 dis-

quettes de logiciels dont Bubble Bubble, Black Lamp, The Ninja, Renegade, Slap-fight. Bruno Berger. Tél : (16) 49.24.43.46.

Vds ordinateur **MSX VG 8020 + moniteur couleur** + 5 jeux sur cartouche : 3000 F. Johan Hartman. Tél : (1) 47.61.03.04 entre 17 et 18 h.

Urgent. Vds **Amstrad 6128 couleur** avec joystick, doubleur, docs et 50 disquettes + revues : 3500 F. Jean-Marc Bouchaud. Tél : (1) 30.51.02.95 à partir de 19 h.

Vds **MSX2 HBF 700F** + 13 jeux (Vampire Killer, Metal Gear, Skramble, Chopper 2, F1 Spirit, Penguin 2, etc) + revues MSX + joysticks + souris : 3900 F. David Martinon. Tél : (1) 48.54.74.31.

Vds **pour Amstrad CPC** : Beyond, Gryzor, Combat School, Gauntlet 2, Imagine Hits, Ocean Hits, Barbarian, Konami Hits, Hit Pak, Renaud, Gold 2, Hikari, Cobra, Millions 3 : 60 à 95 F. Jean-Michel Valsemey. Tél : (16) 32.45.20.53.

Vds **éducatif MSX sur cassettes originaux** : Le Cube Informatique, Anglais Volume 1 et 2. **Livres** : Le livre du MSX1, Trucs et Astuces MSX, Le Livre du Disque MSX : le tout 230 F port compris. André Hetzel. Tél : (16) 63.67.74.32.

Vds **Atari 520 STF DF** + Free Boot + joystick + 60 logiciels bon état : 3300 F + **Drive 5 pouces 1/4 neuf pour Atari ST** : 1300 F. Stéphane Silvestre. Tél : (16) 91.51.55.89.

Vds **orgue électronique Yamaha PSR 32**. Etat neuf + **pied métallique + transformateur** : 3000 F. Didier Laurent. Tél : (1) 69.41.93.94. Après 20 h.

Vds **Canon X07** 16 ko + carte 4 ko + **imprimante 4 couleurs** + câbles + docs + nombreux programmes : 1500 F. Antoine Lencou. Tél : (1) 47.81.80.31.

Vds **TO7 70 + lecteur QDD** + quelques jeux + disquettes vierges + manettes + près de 50 jeux en K7 + **lecteur de K7** : 2500 F. Boris Marlin. Tél : (16) 76.80.32.02 après 17 h.

Vds **Apple 2C + moniteur monochrome** + joysticks + souris + 2ème lecteur + **imprimante** scribe + logiciels : 7500 F à débattre. Cyrille Gallet. Tél : (16) 86.65.30.91.

Vds **Amstrad PC 1512** DD 640 K + **moniteur couleur** : 7200 F. Bernard Bonniere. Tél : (1) 30.73.43.59 après 18 h.

Vds MSX **Sony HB-501F** + 15 cartouches + 13 cassettes tous originaux + nombreuses news : 3600 F. Guilhem Verrier. Tél : (16) 61.74.71.81.

Vds MSX **Philips 8010 + moniteur monochrome** : 1000 F. Germain Demmerle. Tél : (1) 60.17.52.03.

Vds **Sony HBF700F + magnétophone Philips VY 0030** + logiciels (initialisation au basic, Tempo Typing, Lire Vite et Bien) : 2700 F. André Lemat. Tél : (16) 96.21.53.69 après 20 h 00.

RECHERCHES

Urgent. Recherche à louer **moniteur couleur pour Amiga 500** + contacts sérieux sur Amiga 500. Appels et réponses assurés. David Caumartin. Tél : (16) 22.28.05.15.

Recherche **ordinateur MSX2 Sony F700F** aux alentours de 2000 F. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Cherche possesseurs **MSX1 et 2** pour échanges de jeux et divers dans toute la France. Rodolphe Boizeau. Tél : (16) 54.37.36.32.

Cherche à prix raisonnable **logiciel Bilan Plus et Softstock** sur **disquette MSX2** et **programme** permettant d'imprimer sur NMS 1421 Philips une page écran screen 7 MSX. Michel Lepron. Tél : (16) 47.27.49.20

ECHANGES

Echange **logiciels** (utilitaires ou jeux) dont nombreux news : Buggy Boy, Gauntlet 2, Defender of the Crown. Sylvain Bouet. Tél : (1) 39.13.28.88.

Echange Green Beret + MR Ching + 30 hits MSX contre Kings Valley, F1 Spirit, Penguin adv, Mue, F16 Fighter, Sky Jaguar, Break in, Road Fighter. David Pen. Tél : (16) 98.21.30.41.

Echange **news sur ST** (Space Harrier, Bomb Jack et plein de jeux supers). Gaillot Eric. Tél : (16) 90.97.73.51. vers 19 h 00.

Echange nombreux jeux et nouveautés ainsi que des utilitaires **sur Atari 520 STF et 1040 STF**. François Belin. Tél : (1) 34.61.88.99. Réponse assurée.

Echange **CPC 6128 couleur** + 35 disks + 4 joysticks + revues + manuel **contre MSX2 VG8235 moniteur couleur (bon état)**. Olivier Giraud. Tél : (1) 43.03.57.51.

Echange sur **ST logiciels** (possède une centaine) dont Bionic Commando, Street Fighters, Fire Forget, Baseball, Thunder Cats, Out Run, etc... Philippe Banon. Tél : (1) 47.71.12.17.

Echange Kung Fu Kid **pour Sega.** Julien Serfaty. Tél : (16) 93.75.72.82.

Echange news et utilitaires **sur Atari 520.** Possède Summer Olympiade, Overlander, Exolon... Fabrice Foucher. Tél : (16) 40.65.43.06.

Echange **jeux MSX1 et 2** en disquettes ou en cartouches. Antonio Moreira. R : D. Pedro V, 207 4° Drt.-4400 Vila Nova de Gaia-Portugal.

CONTACTS

Urgent : achète **Atari 1040 STF, moniteur HR SM 124, imprimante Epson LX800**, logiciels CAO/DAO pro, livres ST, Atari Mag 1 à 5. Vincent Le Flohic. Tél (16) 66.89.63.95.

Cherche **contacts sur ST** pour échanger quelques softs, surtout région de Cour et Buis (38). Philippe Bardin. Tél : (16) 74.59.24.57.

Cherche **contacts, trucs prg. sur Atari ST.** Possède quelques programmes, jeux, utilitaires. Philippe Zighmi. 5 rue du commandant Audibert, 30100 ALES.

Cherche **correspondants MSX1 et 2** en France et à l'étranger. Yannick Plelan. 29 rue des sapins, 59123 BRAY-DUNES. Tél : (16) 28.26.81.94.

Achète Boulecat (MSX), Tuner, Grafpad (CPC). Vds **écran CTM 640** : 1500 F. Vds **lecteur 3 pouces CPC** : 700/900 F. Raphaël Berna. Tél (1) 43.72.64.64 après 21 h.

Achète **l'Oiseau de Feu, Daiva, King Kong 2**, 150 F chaque. Final Countdown, Nemesis 2, Rad-X, 120 F chaque. Didier Sauger. Tél (16) 31.88.47.16 après 18 h.

Achète **console Sega** + 2 manettes + 1 jeu : 300 F (50 F/jeux supplémentaires). Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39 après 19 h.

Cherche **correspondant** pour former groupes ou échanges de jeux (Out Run, Appolo 18, GI Joe, Thundercats, Alien Syndrome, etc...) Anthony Verguet. Tél (16) 85.75.20.97.

Mega Club MSX signale que le chèque de caution est devenu inutile pour l'inscription au club. Ecrivez nombreux pour de plus amples renseignements. Mega Club MSX, 366 avenue de Dunkerque, 59130 LAMBERSART.

OFFRES D'EMPLOI

TITUS recherche, pour participer à son développement, 15 personnes à partir de 18 ans pour emploi à plein temps : **programmeurs et graphistes sur micro.** Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire.
Adresser CV + lettre manuscrite à : TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au : (1) 43.32.10.92.

Société d'édition de logiciels de jeux créant gamme pratique (cuisine, atlas, code...) cherche **auteurs désirant diffuser leurs créations** dans ce genre de produits. Contactez Marianne Rougeulle chez **COKTEL VISION**, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : (1) 46.04.70.85.

Dans son souci d'expension, **MICROIDS** est à la recherche de **programmeurs** sachant travailler sur toutes les machines du marché, et notamment sur Amiga et Atari ST. Ecrire à MICROIDS, 81 rue de la Procession, 92500 Rueil Malmaison.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 30 F à leur annonce.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....